

## Ultima necat

*Il s'agit d'un scénario d'introduction à Wraith : les PJ commencent comme simples mortels, trouvent accidentellement la mort au cours du scénario, et découvrent le Monde des Ombres en tentant d'échapper à des trafiquants d'esclaves.*

Ce scénario fournit également les décors d'un lieu hanté, morbide à souhait, qui pourra devenir un repère pour les PJ.

### Sommaire :

I. Synopsis

II. La trame

III. Décors du château de Ville-sur-Onde

IV. Personnages principaux

### I. Synopsis.

Les PJ sont des vifs demeurant ou voyageant dans l'est de la France. Pour des raisons personnelles, chacun d'entre eux doit se rendre à Paris et prend le train du.... (Jour de la partie). Or, près de Château-Thierry, une bande de faucheurs travaillant pour le compte du Siège des Eaux Ardentes provoque un déraillement dans un tunnel pour moissonner quelques âmes. Les PJ, tués dans l'accident, sont capturés par le chef des faucheurs, le docteur Gluckman. Mais l'accident a aussi attiré un officier au service du Siège des Epines, Célestin Noir. Il se dirige vers le tunnel pour récupérer les âmes qui dépendent légalement de sa légion (victimes du Hasard), et vient accompagné de légionnaires et de barghests.

Pour faire diversion, les moissonneurs vont relâcher quelques prisonniers (les PJ), qui pourront se réfugier dans un ancien manoir, le château de Ville-sur-Onde, transformé en asile psychiatrique dans les années 30, abandonné depuis près de 10 ans. Trois âmes en peine s'y terrent : Lise, une drone qui a perdu presque toute identité, qui

erre et mime parfois des efforts pour se maquiller ; Anatole, un petit garçon du siècle passé, qui pourra révéler aux PJ leurs arcanos s'ils se montrent amicaux ; et Max le dingue, un ancien psychopathe mort dans une cellule du quartier de haute sécurité, extrêmement dangereux, pervers, destructeur.

Les barghests de Célestin Noir suivront la trace des PJ jusque dans le parc abandonné du château : les moissonneurs de Gluckmann lui tendront une embuscade qui occasionnera des pertes dans sa patrouille. Il fera mine de fuir, mais il s'agira d'une fausse retraite, car il attaquera à nouveau par surprise quelques heures plus tard les moissonneurs. Dans l'intervalle, les moissonneurs tenteront de reprendre les PJ. A eux de se défendre, avec l'aide d'Anatole. S'ils ont le dessous, Max le Dingue pourra intervenir contre les moissonneurs dans une crise de folie furieuse. Il ne faudra pas pour autant le considérer comme un allié potentiel...

## II. La trame

### 1. Création des personnages vifs.

**Genèse des personnages :** En début de partie, les joueurs créent des personnages vivants, contemporains. Ils définissent leur passé, leur position sociale, leurs passions, les êtres et les objets chers (entraves potentielles), leur profil psychologique, qualités et défauts (utiles pour le côté sombre), leurs réussites et leurs échecs. Une seule chose est imposée : les PJ commenceront l'aventure dans une ville de l'est de la France (Nancy, Metz, Toul, Commercy, Bar-le-Duc ou Vitry-le-François). Ils peuvent y résider (mutation administrative, études, maison familiale...)

### 2. Début de l'action.

Le jour même où vous faites jouer le scénario, les PJ doivent se rendre à Paris en train. A vous de définir les raisons pour lesquelles ils se rendent dans la capitale : régler une affaire, rejoindre une fiancée, prendre l'avion à Roissy pour une destination lointaine, participer à un jeu télévisé, faire du tourisme, postuler pour un emploi important, passer un concours... Si certains PJ ont une voiture, trouvez un prétexte qui justifie qu'ils prennent le train : l'un a une grippe carabinée et ses médicaments rendent la conduite dangereuse, l'autre a dû laisser la voiture à sa femme pour qu'elle aille chercher les enfants à l'école, le troisième est affligé d'un retrait de permis pour avoir fait du 240 sur une départementale... Ou la voiture est bêtement en panne...

### 3. le CRASH !

Le train traverse une région de collines couvertes de forêts, où s'alanguissent parfois de jolis villages ou de vieilles églises romanes. Après avoir survolé une rivière paisible sur un pont aérien, le train s'engage à toute allure dans un

ou simplement y être de passage (affaires, tourisme, mariage...).

Au niveau technique, ils définissent leurs attributs, leurs compétences, leur volonté et choisissent leur nature et leur attitude. Ils peuvent déjà affecter des points dans leurs passions pour hiérarchiser leurs goûts.

Parallèlement, le MJ crée les côtés sombres des personnages en se basant sur leur passé et leur psychologie. Il garde les fiches des côtés sombres pour plus tard (après le décès des PJ).

Les PJ peuvent être originaires de villes différentes : l'essentiel, c'est qu'ils prennent le même train et se retrouvent dans le même compartiment. Encouragez-les à jouer la scène dans le compartiment : la candidate au CAPES révise frénétiquement ses cours, l'homme d'affaire lit dédaigneusement son Figaro-Economique, le petit retraité grippé pousse un éternuement pathétique toutes les 2 minutes... Les PJ pourront ainsi faire connaissance, et s'installer dans une trompeuse impression de banalité (surtout si vous ne les avez pas avertis qu'il s'agit d'un scénario Wraith....). Et lorsqu'ils sont bien rentrés dans leurs personnages, alors qu'ils viennent de dépasser Château-Thierry...

vallon encaissé, alors que les brumes du soir se lèvent...

Un PJ qui regarde par la fenêtre pourra apercevoir une scène étrange : un homme blafard, sur le bas-côté, qui agite désespérément un chiffon crasseux (il s'agit du Signaleur : le PJ qui l'aper-

çoit est pris d'une angoisse brutale et inexplicable). Aussitôt après, le train s'engouffre en hurlant dans un tunnel. Les fenêtres deviennent noires, mais un PJ attentif pourra remarquer un feu rouge dépassé à toute allure (Le conducteur de la locomotive, troublé par l'arcane Pandémonium du brigadier Chapuis, ne l'a pas vu, et se rue donc à pleine vitesse sur une section de la voie en travaux...). Même si un PJ se précipite sur la manette d'arrêt d'urgence, il est trop tard : les PJ sont propulsés dans le compartiment par un choc terrible, dans un fracas monstrueux de tôles froissées, et les lumières s'éteignent alors que tout se disloque et se convulse autour d'eux...

Dans une obscurité presque complète, déchirée par les gerbes d'étincelles des wagons s'écrasant contre les parois du tunnel, les PJ vont subir une agonie brève mais épouvantable, dans un maelström de cris de terreur, d'explosions de verre et de métal ployé ou tordu dans un bruit de tonnerre...

Vous pouvez personnaliser les trépas : un PJ peut être propulsé dans le porte bagage qui lui fait face, traverser la cloison du compartiment

#### 4. Erèbe.

Tout est noir. Au cœur du noir palpitent faiblement des voix : des chuchotements à peine audibles, qui se taisent parfois brusquement comme s'ils craignaient d'être entendus, puis qui reprennent insidieusement, remplis de venin et de fiel... Des voix murmurantes, entendues déjà au détour d'un mauvais rêve, dans le secret des pires souvenirs d'une existence passée...

Et puis, après les voix, vient la sensation de froid : un froid diffus, pénétrant, malsain comme l'exhalaison d'une vieille cave. Avec le froid, les PJ ont le sentiment de reprendre conscience, mais une conscience flottante et floue, onirique, qui semble toujours prête à verser dans les pires cauchemars...

De très loin, de façon très détachée, les PJ assistent à une scène qui leur paraît étrange et

qui se disloque et s'empale sur un débris d'armature métallique ; un autre peut être éjecté hors du train, traversant simultanément les vitres de la porte du compartiment et de la fenêtre du couloir, perdant la moitié de son crâne dans l'impact contre le mur rocheux du tunnel ; un autre, éjecté par la fenêtre du compartiment, peut ricocher moins violemment contre le mur du tunnel (juste quelques fractures), retomber sur le ballast où il est broyé par une roue de wagon ; d'autres encore peuvent être décapités par une tôle déchirée, écrasés par un tampon de voiture qui vient d'éventrer leur compartiment...

Il faut que ce soit sale et terrifiant. Après tout, vous fabriquez des âmes en peine... Et puis tout doit sombrer dans le noir.

(Conseil de jeu : Si vous jouez en soirée, commencez à jouer avec un éclairage normal. Au moment du déraillement, lorsque les lumières du train s'éteignent, éteignez aussi la lumière de la pièce où vous vous trouvez, et détaillez les agonies dans le noir. Lorsque les PJ vont naître à leur condition d'ombre, rallumez seulement quelques bougies... Ils sont désormais dans le Monde des Ombres).

semble se dérouler au ralenti : dans un tunnel, des dizaines de pompiers et de gendarmes s'affairent au milieu du chaos du train déraillé. Des chalumeaux percent des cloisons métalliques, des tenailles désincarcèrent des corps mutilés ou agonisants, des brancards passent, emportant parfois un blessé sous assistance médicale, parfois un corps dans un body bag fermé.

Un peu effarés, les PJ se retrouvent assis ou accroupis au milieu des secouristes. Ils sont en état de choc, et bizarrement, personne ne semble les remarquer. Leurs perceptions sont émoussées, comme si toute la scène se déroulait sous l'eau. Ils ont la sensation d'étouffer, peuvent avoir peur de se noyer. Tout autour d'eux est flou, altéré, et les étincelles des scies et des chalumeaux volent en courbes gracieuses, lentes,

dans l'atmosphère aqueuse... Les voix, en eux, sont de plus en plus proches et inquiétantes...

(Les voix sont celles des côtés sombres des PJ : expliquez à vos joueurs comment fonctionne le

### 5. Moissonnés.

Au cœur de cette scène étrange, les PJ perçoivent une anomalie : dans la clarté vague du bout du tunnel, ils perçoivent avec difficulté une silhouette translucide et maigre, qui semble flotter vers eux, entourée par un halo de lumière blafarde. Les traits de cette silhouette sont vagues, parfois étrangement déformés. Il crie quelque chose, qui résonne en échos stridents, déformés comme s'il se tenait à une incroyable distance. Il finit par flotter à côté de chaque PJ, par se pencher sur lui. Alors que ses mains fantomatiques se rapprochent du visage de chaque PJ, ceux-ci se rendent compte qu'une fine membrane ectoplasmique les séparent du monde qui les entoure... une membrane déchirée par l'ombre.

Lorsque la membrane est déchirée, les PJ subissent un déferlement de souffrance épouvantable :

- Un froid glacial s'engouffre en blizzard autour d'eux, leur donne le sentiment d'être calcinés jusqu'au plus profond de leur cœur, jusqu'à avoir le sentiment d'être dispersé en particules hurlantes par le gel ;

- Leurs sens deviennent extraordinairement affûtés : le vacarme des secouristes (appels radios, scies-sauteuses, cris, tenailles cisailant le métal) leur donne le sentiment de faire exploser leur crâne, les lueurs des lampes et des étincelles brûlent leurs yeux, laissent des phosphènes de magnésium danser dans leur champ de vision et vrillent leur cerveau comme des coulées de lave.

- L'ombre qui vient de les arracher à leur cocon protecteur les saisit aux épaules et les secoue en hurlant des propos incohérents et déformés.

L'expérience est si effroyable, si douloureuse, que tous les PJ devront faire un jet de volonté difficulté 6 s'ils veulent surmonter le traumatisme. Ceux qui échouent sont terrassés par la

côté sombre et distribuez les fiches des côtés sombres.)

frayeur et la douleur, hurlent et se débattent jusqu'à la fin de la scène.

Ceux qui réussissent le jet peuvent tenter de prêter attention au personnage qui vient de les arracher à leur membrane : en essayant de lui prêter attention, ils vont vivre une nouvelle expérience inquiétante : leur perception bascule. Pendant un instant, ils découvrent un univers comparable à un négatif de photo : ce qui est clair devient obscur, ce qui est obscur devient clair. Puis, leurs sens redeviennent normaux, mais le tunnel qu'ils découvrent autour d'eux a subtilement changé : le tunnel paraît s'étirer à l'infini, et ses parois étincellent faiblement de givre. Les débris du train déraillé sont toujours là, mais ils apparaissent couverts de rouille, de poussière, de lichens et de vieilles toiles d'araignées... Secouristes et survivants de l'accident ne sont plus que des ombres floues. En revanche, ils découvrent pour la première fois très nettement les autres PJ, ainsi que l'ombre qui les a moissonnés. Peut-être reconnaîtront-ils le Signaleur, s'ils l'ont aperçu avant l'accident. Celui-ci semble affolé ; il leur tient des propos incohérents, leur demandant instamment s'ils n'ont pas retrouvé la photo de Jeanne qu'il a perdue, et leur recommandant également de s'enfuir, parce que "les marchands d'esclaves approchent". Il prendra lui-même très vite la fuite par l'extrémité ouest du tunnel.

(Une ombre qui séjourne dans le monde des ombres peut à volonté observer le monde des ombres ou le monde des vifs. Pour marquer la différence entre les deux mondes, je suggère que lorsqu'elle change de plan d'observation, l'ombre traverse toujours une brève seconde de vertige où tout ce qui l'entoure est en vision négative. N'oubliez pas que dans le monde des vifs, les

perceptions de l'ombre sont extraordinairement précises et performantes, mais que tout bruit un peu fort ou toute lumière un peu vive est une

## 6. Les marchands d'esclaves.

Alors que le Signaleur prend la fuite, deux silhouettes se profilent par l'extrémité est du tunnel. Il s'agit de Louisa-Belle et du docteur Gluckmann. Louisa-Belle se présente aux PJ dans un halo de lumière douce et se présente comme "l'Ange de la mort". Avec Gluckmann, elle tente de rabattre ensemble les PJ vers l'extrémité est du tunnel, d'abord en douceur, puis en ayant recours à l'intimidation, voire à la force si les PJ se défendent. (N'oubliez pas que les marchands d'esclaves ont recours à leurs arcanos, alors que les PJ ignorent encore qu'ils peuvent avoir recours à ce genre de pouvoir). Si des PJ s'enfuient vers l'extrémité ouest du tunnel, ils trouveront la sortie barrée par le brigadier Chapuis, qui n'hésitera pas lui non plus à faire usage de la force. Encore marqués par le trauma de leur passage dans le monde des morts, les PJ devraient être des proies faciles pour les ombres du docteur Gluckmann.

Une fois rassemblés, les PJ sont orientés vers la sortie est du tunnel. Dehors, le monde qu'ils découvrent est une version funèbre de celui qu'ils ont quitté. Un soleil maladif, grêlé de taches sombres, est en train de se coucher sur des collines hérissées de forêts mortes. Les rails sont couverts par une couche de rouille qui a aggloméré rivets et boulons, le ballast de la voie ferrée craque sous le pas des ombres, formé d'un mélange de gravier effrité et d'ossements broyés. Les prairies sont couvertes d'herbes desséchées, parfois couchées par un vent aigre qui fait bruir les grands herbages morts en murmures frissonnants. Et dans la nuit qui vient, des étoiles brillent faiblement. Le ciel nocturne devrait donner aux PJ une sensation de malaise profond, car les constellations ne correspondent à rien de connu (il s'agit en fait des étoiles qui ont disparu dans le ciel du monde des vifs). Si vous voulez ajou-

agression susceptible de désarçonner le lémure...)

ter une touche sinistre, faites passer un convoi de wagons de marchandises, tracté par une énorme locomotive à vapeur des années 30 ; les rares ouvertures des voitures à bestiaux sont barrées par des barbelés, et des visages squelettiques et pâles s'y entassent...

A l'extérieur, une colonne d'esclaves enchaînés attend, sous la garde du tramino : il s'agit essentiellement d'Enfants (ombres récemment moissonnées, comme les PJ). Ils forment un convoi pathétique, de silhouettes encore vêtues comme de leur vivant (complets vestons, robes légères, jeans, bleus de travail...), mais aux poignets et aux cous chargés de lourdes chaînes en acier stygien. Les PJ sont enchaînés avec les autres, et la colonne entre à nouveau dans le tunnel, le traverse et poursuit sa route au-delà, le long de la voie ferrée spectrale. En chemin, les esclaves pourront être soumis à divers mauvais traitements. Le docteur Gluckmann, le Tramino et le brigadier Chapuis surveillent étroitement leurs captifs. Louisa-Belle s'éloigne souvent de la colonne pour partir en reconnaissance.

Le Tramino va et vient régulièrement le long de la colonne des captifs, les lorgnant d'un air méchant. Parfois, il lance ses chaînes dans les jambes d'un malheureux (considérez qu'il s'agit d'une attaque sans esquiv possible), lorsque celui-ci a l'insolence de soutenir son regard. Le brigadier Chapuis, quant à lui, choisira une tête de turc parmi les PJ et s'acharnera sur lui avec le sadisme consommé d'un petit chef. Commencez par des sarcasmes et insultes, puis faites monter la pression en accentuant le harcèlement : dès que quelque chose ne va pas, le brigadier Chapuis en rend le PJ responsable, si le gendarme menace les esclaves d'une punition collective, il en attribue la faute au PJ ; enfin, Chapuis ne quitte quasiment plus le voisinage du malheu-

reux PJ. Le docteur Gluckmann, lui, paraît plus humain. Il discute avec les prisonniers, il les rassure sur leur sort. (Certes, ils seront vendus, admet-il, mais il prétend qu'ils seront juste les serviteurs bien traités de quelques hiérarques ; il pourra même lâcher quelques bribes d'informations sur le monde des ombres, et prétendra que les PJ ont eu de la chance d'être tombé sur lui plutôt que sur des spectres ou des fournisseurs de Fonderies...) Au cours de la conversation, Gluckmann tente de faire parler ses prisonniers sur leur passé et sur leurs passions. Il espère

### 7. La chasse de Célestin Noir

Donnez aux PJ que leur calvaire dure une éternité. Ils ont dépassé des gares de campagne désaffectées aux murs lépreux et aux vitres cassées, des aiguillages perdus, des ponts métalliques aux architraves rongées de rouille et de solitude...

Alors qu'ils abordent une étendue de champs stériles faiblement vallonnés, ils pourront remarquer que Louisa-Belle rejoint la colonne avec une précipitation anormale. Elle adresse quelques mots à voix basse au docteur Gluckmann, désigne l'horizon derrière les collines basses, vers le nord. Gluckmann fait forcer la marche, mais les quatre marchands d'esclaves deviennent visiblement nerveux, se concertent souvent, deviennent de plus en plus facilement brutaux avec leurs prisonniers. Toutefois, leur inquiétude manifeste provoque aussi un relâchement de leur surveillance. Louisa-Belle multiplie les courtes reconnaissances vers le nord, et revient toujours plus alarmée. S'ils réussissent des jets de perception, les PJ pourront saisir des bribes de conversation entre leurs tortionnaires :

- De la bouche du Traminot : "Me font pas peur, ses monstres..." (Sur le ton bravache de celui qui a vraiment peur) ; "P't-être qu'y commenceront par bouffer les prisonniers..."; "Merde, c'est vraiment pas d'chance, docteur".

- De la bouche du brigadier Chapuis : "On devrait tout lâcher, ou seulement fuir avec les plus

ainsi déceler leurs failles psychologiques et les affaiblir en les empêchant systématiquement d'assouvir leurs passions... Sa spécialité est la torture psychologique, et des trafiquants d'esclaves, c'est lui que les PJ devraient le plus haïr en définitive, car il fera tout pour souiller leurs passions. Louisa-Belle, quant à elle, est souvent absente. Mais elle interviendra avec brutalité si un PJ isolé tente de s'échapper, lui donnant la chasse avec une délectation sadique, quitte à jouer au chat et à la souris...

rapides" ; "Avec les les esclaves, c'est perdu d'avance" ; "J'en ai déjà vu attaquer des spectres".

Dans la bouche de Louisa-Belle : "Je crois que c'est Célestin Noir, l'officier du Siège des Epines" ; "Ils sont très rapides. Ils devraient nous rattraper avant l'aube" ; "J'ai vu deux laisses, et deux légionnaires".

Dans la bouche du Docteur Gluckmann : "On pourrait peut-être relâcher des esclaves pour faire diversion..." ; "Si c'est Célestin Noir, il ne fera pas de quartier" ; "Il doit être attiré par les nouveaux : normalement, ils dépendent de son Siège".

En fait, Louisa-Belle vient d'annoncer à ses compagnons qu'ils sont traqués par Célestin Noir, deux légionnaires et deux laisses de quatre barghests chacune. Ceux-ci sont effectivement attirés par le décès accidentel des PJ, qui appartiennent théoriquement au Siège des Epines (Victimes du hasard). Les PJ devraient comprendre que les trafiquants d'esclaves ont de gros problèmes. Arrangez-vous pour que leur angoisse soit communicative, quitte à multiplier les allusions à la férocité des mystérieux poursuivants.

Deux alternatives se présentent alors :

1) Les PJ ont monté un plan d'évasion. S'ils agissent avec un minimum de finesse, laissez-les s'échapper. Peut-être auront-ils quelques probl-

èmes avec Louisa-Belle, mais celle-ci décrochera vite à cause de la menace de Célestin Noir.

2) Si les PJ ne réagissent pas, le docteur Gluckmann prend la décision de les libérer et de les chasser afin de détourner l'attention de leurs poursuivants. Gluckmann leur recommandera avec cynisme d'aller trouver "leurs amis, au nord".

Si les PJ prennent la fuite vers le nord, ils devraient rapidement apercevoir, sur les reliefs de collines lointaines, une meute sombre qui se déploie sur les champs de cendre. Ils pourront voir les silhouettes d'un grand cavalier maigre et noir, enveloppé dans un manteau de ténèbres et coiffé d'un immense tricorne sombre, ainsi que de deux piétons squelettiques, vêtus de vieilles capotes militaires, armés d'antiques mousquets à

Pierre. Mais ce qui devrait le plus les inquiéter, ce sont les huit barghests. Décrivez des chiens énormes, plus gros que des danois, efflanqués, à la toison hirsute et galeuse, à la tête hypertrophiée et aux crocs monstrueux, aux yeux phosphorescents. Leurs crânes et leurs mufles semblent serrés dans le réseau d'une armature de métal hérissé de pointes aiguës. Leurs aboiements graves résonnent comme les craquements d'un tonnerre lointain, et des mots déformés semblent parfois grincer au milieu de l'aboi de la meute. Si les PJ y prêtent attention, ils pourront saisir quelques-uns de ces mots rugueux : "MANGER", "FAIM", "VIANDE", "SAIGNER", "GIBIER"...

S'ils sont pourvus d'un peu de bon sens, les PJ devraient prendre la fuite.

## 8. Le château de Ville-sur-Onde

Au cours de leur fuite, les PJ devraient se sentir gagnés par le désespoir : ils sont dans une région de steppes étirées, semble-t-il, à l'infini sous les astres morts. Et puis, alors que vous sentez qu'ils commencent à se décourager, ils pourront apercevoir au loin le moutonnement hirsute des arbres du parc du château de Ville-sur-Onde, les grands murs qui l'entourent, ainsi que les pignons ruinés de la haute demeure. Cet endroit doit leur apparaître comme leur dernière chance d'échapper aux barghests, dont ils entendent toujours l'aboi sinistre.

Une fois dans le parc, laissez vos PJ découvrir les lieux. (Voir Plans).

Je suggère un certain nombre d'événements possibles, mais modulez en fonction des actions de vos PJ et de votre inspiration.

1) La première ombre que les PJ devraient découvrir est Lise, une drone qui devrait se comporter comme s'ils n'existent pas.

2) S'ils rencontrent Max le Dingue, celui-ci se contentera de hurler en se fracassant la tête contre un mur. Il pourra se montrer agressif,

mais sera plus effrayant que réellement offensif au cours de cette première rencontre.

3) Ils ne pourront croiser Anatole que s'ils se sont montrés humains avec Lise. Si tel n'est pas le cas, offrez quand même une seconde chance aux PJ, car la rencontre avec Anatole est capitale pour eux. Disons qu'Anatole est tombé entre les tentacules de Max le Dingue et hurle au secours. Si les PJ viennent à l'aide de l'ombre du petit garçon (avec un affrontement plus dur contre Max le Dingue, qui ne reculera que s'il perd trois points de corpus), Anatole leur sera reconnaissant et acceptera de leur fournir son soutien.

Anatole est très important, car c'est lui qui commencera à révéler aux PJ la vérité sur le monde des Ombres. Il connaît aussi bien Célestin Noir que le Docteur Gluckmann, qu'il redoute tous deux. Le premier parce qu'il est un représentant de la hiérarchie, toujours susceptible d'annexer le château de Ville-sur-Onde. En outre, Anatole révélera aux PJ qu'en raison de leur mort accidentelle, ils dépendent du Siège des Epines, dont Célestin Noir est le représentant - ce qui signifie qu'ils peuvent être traités comme des esclaves

par l'officier, voire conduits à une fonderie des âmes pour fournir de nouvelles armes à la légion... Quant au Docteur Gluckmann, Anatole le redoute parce qu'il sait qu'il trafique entre autres avec les gérants des fonderies du Siège d'Emeraude. En deux mots, pour les PJ, Charlybde et Scylla.

Mais Anatole est aussi une providence pour les PJ : grâce à son arcanos Fatalitas, il les aidera à

### 9. Save our Souls

Alors que les PJ viennent de répartir leurs points et se sentent donc moins vulnérables, l'aboi rauque de la meute les rappelle à la dure réalité. Depuis les fenêtres des étages, ils peuvent apercevoir une ombre courir désespérément sur les labours morts qui entourent le parc. Il s'agit de l'ombre d'une jeune fille, aux poignets et aux jambes encore entravées de chaînes, et les PJ devraient reconnaître une des esclaves de la colonne du docteur Gluckmann. La jeune ombre est talonnée par les barghests, qui la rejoignent, la terrassent féroce. La jeune ombre se débat en hurlant sous les morsures des monstres, est taillée en pièces, et se dissipe en lambeaux fantomatiques en poussant un dernier cri empli d'une terreur insupportable (Ayant perdu tout son corpus, elle est précipitée dans le Labyrinthe, où elle va affronter son Côté Obscur...)

Si les PJ réussissent un jet de perception, ils apercevront quatre silhouettes furtives qui se glissent dans le parc, par le côté opposé à celui où le drame vient de se jouer. Ils pourront reconnaître la grâce meurtrière de Louisa-belle, la silhouette pataude du Traminot, la pèlerine du brigadier Chapuis ou le melon du docteur Gluckmann... (En fait, Gluckmann s'est rendu compte que Célestin Noir traquait les PJ. Il a décidé de lui tendre une embuscade, en utilisant les PJ comme appât ; pour détourner un moment l'attention de la meute, il a sacrifié une jeune esclave, espérant fermement récupérer les PJ en compensation après avoir repoussé Célestin Noir.)

prendre conscience de leurs nouveaux potentiels d'ombres.

(Vous pouvez compléter avec vos joueurs les fiches de personnages : ils peuvent alors choisir leurs arcanos, leurs historiques et répartir leurs points de bonus, que vous considérerez comme le fruit des expériences qu'ils viennent de vivre...)

Peu après, les PJ peuvent apercevoir Célestin Noir et ses deux légionnaires rassembler leurs barghests devant les grilles du parc. L'officier et sa meute entrent dans le parc, où ils tombent dans le traquenard tendu par Gluckmann et ses sbires. Décrivez une escarmouche rapide et violente : les deux partis peuvent en sortir affaiblis : les légionnaires et un ou deux barghests peuvent être abattus, et le Traminot, de son côté, peut être mis en pièce par les fauves. (N'oubliez pas que les ombres détruites se désagrègent pour gagner le Labyrinthe...) Toutefois, Célestin Noir battra en retraite. (Il s'agit d'une retraite stratégique : en fait, en reculant, Célestin Noir découvrira accidentellement les autres esclaves de Gluckmann, puis se préparera à un nouvel assaut.)

Une fois Célestin Noir parti, Gluckmann lancera un ultimatum aux PJ, leur ordonnant depuis le parc de sortir du château et de se rendre. Aux PJ de s'organiser alors (en se cachant, en organisant des pièges ou des embuscades) pour résister aux trafiquants d'esclaves. Jouez un moment au chat et à la souris : Gluckmann, Louisa-Belle et le brigadier Chapuis s'introduiront dans le château et traqueront les PJ, qui pourront compter sur l'aide d'Anatole s'ils se sont toujours montrés amicaux avec lui. Si la situation devient trop vite désespérée pour les PJ, faites intervenir Max le Dingue, qui attaquera les trafiquants dans une crise de folie furieuse. En fin de compte, Célestin Noir lancera un deuxième assaut contre le parc, en faisant attaquer les barghests de plu-

sieurs directions simultanément. A vous de gérer la frénésie et la confusion de la situation. Les barghests se montreront menaçants vis-à-vis des PJ mais ne les attaqueront que s'ils sont eux-mêmes attaqués. En finale, Gluckmann, le bri-

#### 10. Fin de partie

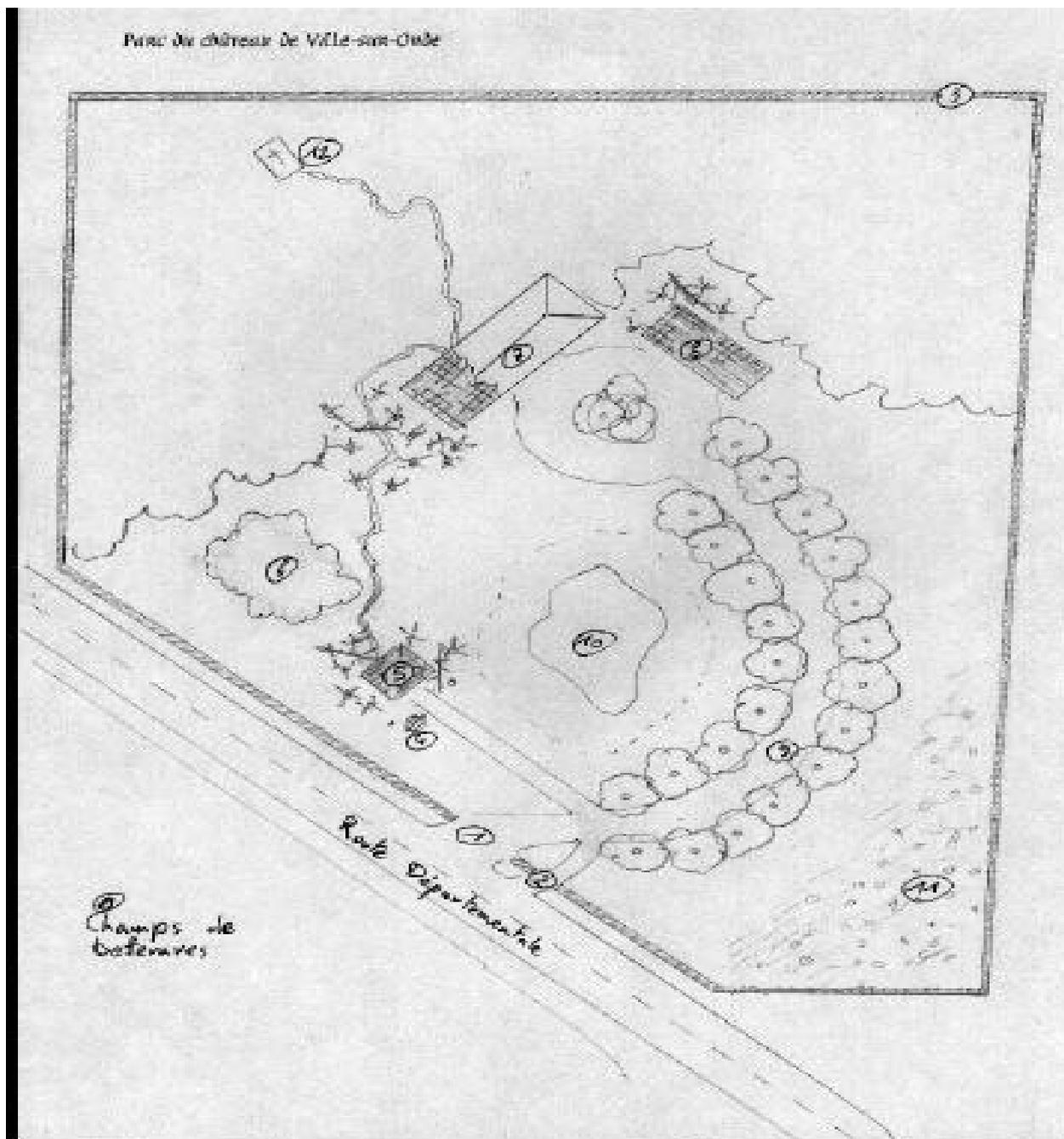
Si les PJ ont vaincu à eux seuls les trois trafiquants, Célestin Noir s'estimera redevable d'une dette envers eux et leur laissera leur liberté. Ils pourront également compter sur lui comme un allié par la suite. S'ils ont résisté aux trafiquants et aidé Célestin Noir à les repousser, celui-ci leur laissera simplement la liberté. Dans tous les cas, l'officier du Siège des Epines récupérera les esclaves survivants de Gluckmann.

gadier Chapuis et Louisa-Belle devraient être repoussés ou détruits (Mais n'oubliez pas qu'après leur séjour dans le Labyrinthe, ils reviendront dans le Monde des Ombres, ce qui devrait en faire des ennemis féroces des PJ).

Si les PJ se sont montrés amicaux avec Anatole, celui-ci les invitera à rester au château de Ville-sur-Onde. Ils pourront même par la suite retourner au tunnel où ils sont morts et récupérer d'éventuelles reliques (objets chers, inclus dans leur historique, détruits au moment de l'accident). Ils pourront aussi se lier avec le Signaleur. Bien sûr, Max le Dingue restera une menace constante et imprévisible au sein du château de Ville-sur-Onde...

### III. Décors du château de Ville-sur-Onde

#### Le parc du château de Ville-sur-Onde



#### 0. Champs de Betteraves.

Etendus sur des hectares de mornes ondulations, traversés çà et là de chemins vicinaux. Dans le Monde des Ombres, ils donnent un sentiment de froid infini ; la terre des labours se désagrège en tourbillons de cendres et de poussière. Le vent

aigre emporte cette terre maigre en bourrasques de poussière et découvre par endroit le bouclier rocheux en affleurements granitiques.

#### 1. Entrée principale du parc du château de Ville-sur-Onde

Le parc du château est protégé par un mur de 3m de haut, dont le sommet est garni de chevaux de frise tournés vers l'intérieur, garnis de rouleaux de fils barbelés, rongés par la rouille. Dans le Monde des Ombres, le mur se bombe par endroits comme s'il était sur le point de s'effondrer. Il est rongé de mousses et de lichens. De grandes toiles d'araignées, étincelantes de givre, sont accrochées aux barbelés.

La porte principale est une vaste grille à double battant, rongée de rouille, fermée par une chaîne énorme et un gros cadenas. Une vieille pancarte "A VENDRE", marquée de traînées d'humidité, pend de travers sur les panneaux de la grille. Des herbes folles ont poussé sous la porte et entre les barreaux, avant de crever et de se dessécher. Un observateur attentif remarquera un vieux panneau couché dans le fossé près de la porte : sous les herbes folles, il est possible d'y lire une vieille inscription à la peinture craquelée, parfois trouée par des impacts de chevrotine : "Asile psychiatrique de Ville-sur-Onde".

#### 2. Entrée de service du parc.

Petite porte de fer rongé de rouille, disparaissant sous les toiles d'araignée, et dominée par des rouleaux de barbelés. Rendue quasiment impraticable par la rouille et les herbes folles qui l'obstruent.

#### 3. Entrée de derrière du parc.

Petite porte de fer rongé de rouille, disparaissant sous les toiles d'araignée, et dominée par des rouleaux de barbelés. Rendue quasiment impraticable par la rouille et les herbes folles qui l'obstruent. Un personnage qui la force de l'intérieur dans le Monde des Ombres se retrouve face à une voie de pierre usée, qui s'enfonce dans les ténèbres de la Tempête en direction de Stygia...

#### 4. Puits.

A peine visible au milieu des orties et des herbes folles, un puits s'ouvre à même le sol, protégé par deux vieilles planches vermoulues qui cèderont sous le poids d'un enfant. Il s'agit du puits où Anatole s'est noyé. Des bouffées de brume glaciale en remontent parfois.

Ultima Necat, ©Usher, La Cour d'Obéron, janvier 1998

#### 5. Ruines de la maison du Garde.

Ne restent plus que quelques murs noircis, des fenêtres donnant sur le ciel, un enchevêtrement de poutres calcinées couvertes de toiles d'araignées immenses. Le sol est couvert d'herbes folles à l'aspect vénéneux. Les alentours sont occupés par les troncs calcinés d'un vieux bosquet, dont certains sont tombés.

#### 6. Bosquet de Max le Dingue

Ancien verger laissé à l'abandon : une partie des arbres sont morts, les autres perdent leur écorce, sont couverts de champignons à l'aspect malsain et d'excroissances tubéreuses. Des chaînes parfois garnies de menottes ou de crochets pendent des branches tordues. Cloués sur les troncs, attachés ou suspendus aux branches, se trouvent les cadavres de plusieurs dizaines d'animaux : certains sont réduits à l'état de squelettes, d'autres sont à demi-décomposés. Belettes, pies, chouettes, rats, chats, chiens, corbeaux... Nombreux sont ceux qui perdent leur fourrure ou leur plumage, et révèlent un rembourrage de crin et de coton, comme si on avait tenté de les empailler... Ils grouillent de blattes et de cafards.

#### 7. Château.

Grande demeure sombre et sinistre, construite sur une butte, qui s'élanche au-dessus du moutonnement hirsute des arbres. L'aile droite et les arbres qui l'entourent ont brûlé depuis longtemps, et ne sont plus qu'un amas de murs effondrés, de poutres noircies, au milieu desquelles s'élèvent de hautes cheminées dans un équilibre branlant. La partie épargnée donne aussi une impression de décrépitude glaciale : les murs s'effritent, les volets baillent, pourrissent ou se sont effondrés, des planches sont clouées de guingois sur la plupart des fenêtres, qui laissent deviner des carreaux cassés et encrassés de toiles d'araignées. Toutes les fenêtres du premier étage sont garnies de barreaux.

8. Ruines incendiées des écuries (transformées en garage lorsque le château fut réaménagé en asile psychiatrique).

Ne restent plus que quelques murs noircis, un enchevêtrement de poutres calcinées couvertes

de toiles d'araignées immenses. Au milieu des décombres, on peut deviner les carcasses calcinées et rouillées de vieux véhicules, peut-être des ambulances citroen... Le sol est couvert d'herbes folles à l'aspect vénéneux. Les alentours sont occupés par les troncs calcinés d'un vieux bosquet, dont certains sont tombés.

#### 9. Grande allée.

Envahie d'herbes folles, de marres immenses aux eaux noires et grasses. Les arbres qui l'entourent semblent hypertrophiés et malades, présentent des feuilles rongées de champignons malsains.

#### 10. Etang du parc.

Une étendue d'eau stagnante, hérissée de joncs desséchés, engorgée par des mousses et des algues putrides. Ça et là, des cadavres de grenouilles flottent à la surface, ventre en l'air, en dégageant une odeur fétide. Les berges sont marécageuses sur plusieurs mètres, envahies d'herbes folles. Ça et là, à moitié envasés, on peut apercevoir l'armature rouillée d'un sommier ou d'un fauteuil roulant.

#### 11. Champs d'asphodèles.

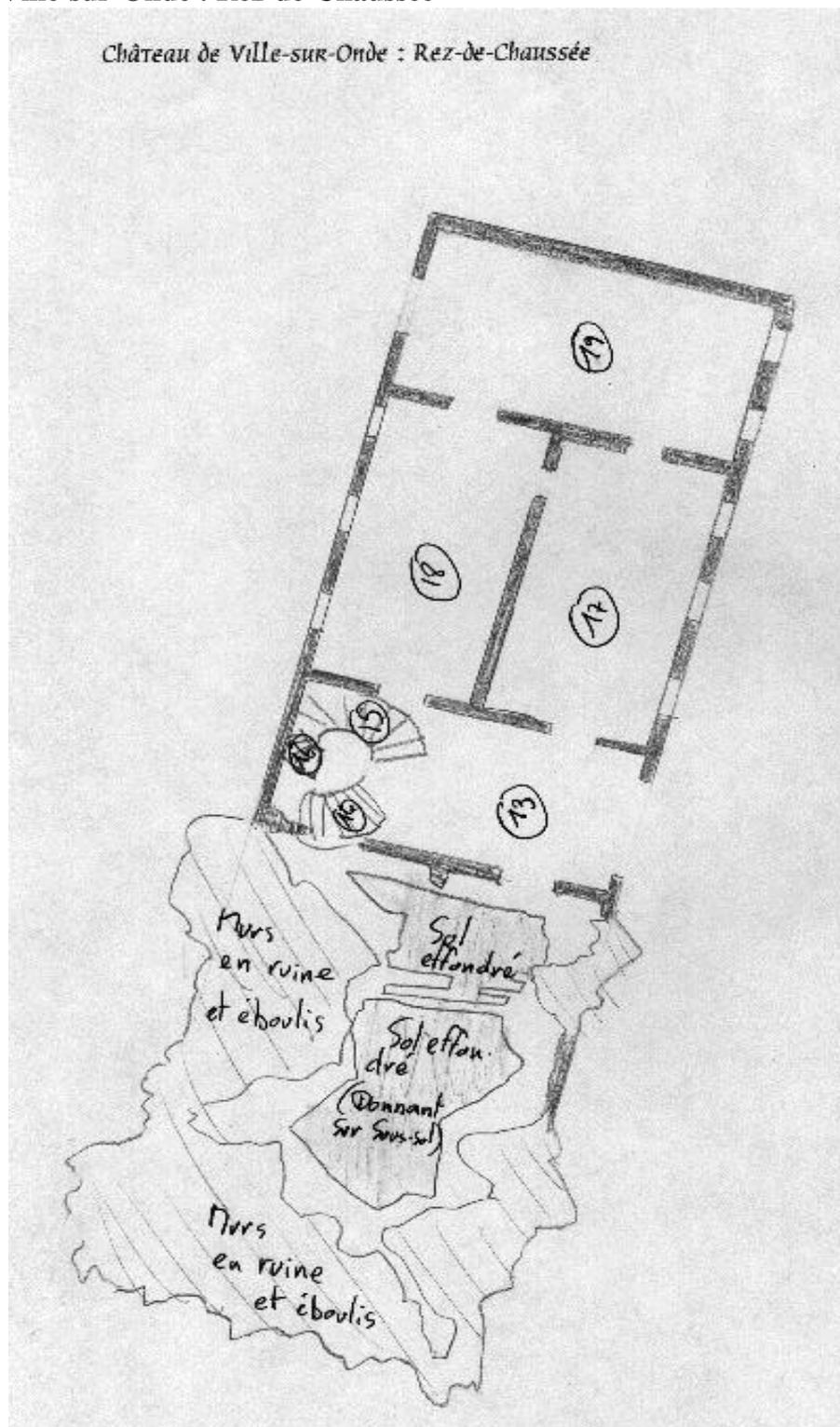
Dans le monde des vifs, c'est une zone envahie d'orties extraordinairement vivaces. Dans le

Monde des Ombres, les orties sont mêlées à des asphodèles : grandes fleurs ressemblant vaguement à des crânes, aux teintes d'une pâleur malade ou sanguinolentes, vaguement phosphorescentes, émettant un parfum trouble mêlé de miasmes de charnier.

#### 12. Tombe d'Anatole

Au milieu d'un bois aux essences malades, mutantes, couvertes de lichens, de moisissures, d'excroissances velues ou poisseuses. L'endroit est baigné par une brume glacée, qui dérive en bancs fantasmagoriques entre les troncs tourmentés. La tombe d'Anatole se trouve dans une petite clairière : le sol et la pierre tombale sous couverts par un épais tapis de feuilles mortes, soulevés par des racines tortueuses qui s'insinuent jusque dans la tombe. La stèle qui domine la tombe est de guingois, ainsi que la statue d'ange aux ailes déployées qui y prie. Une épitaphe à demi-effacée par les lichens : "Anatole Klopp 1893-1902". Max le Dingue a gravé dans les mousses et la pierre un graffiti aux grandes lettres aiguës : "Suce ma bite, petit merdeux".

## Château de Ville-sur-Onde : Rez-de-Chaussée



### 13. Hall d'entrée.

Toutes les portes et les fenêtres du RdC de l'aile intacte du château sont condamnées par des planches. Toutefois, il est possible de se glisser par partie incendiée dans le hall d'entrée.

C'est une salle au carrelage en damier, aux murs noircis par l'incendie sur la partie droite. Le sol est couvert de débris à demi-brûlés, ainsi que d'ordures (papiers gras, bouteilles vides). Des graffitis déjà anciens ont été peints (avec bavures) ou bombés dur le mur gauche : dessins et

mots obscènes, croix gammées, un slogan contre une autoroute voisine. Près des escaliers, un cadavre de renard aux babines retroussées sur des crocs jaunes est en train de pourrir. Quelques rats et bon nombre de cafards grouillent autour de lui.

14. Escalier effondré.

Noirci par l'incendie, conduit dans le vide.

15. Escalier menant au premier étage.

16. Escalier menant au sous-sol

La porte de bois pourri, couverte de toiles d'araignée, est entr'ouverte sur quelques marches usées qui s'enfoncent dans le noir.

17. Ancien réfectoire.

La salle est presque entièrement vide. Le sol est couvert par un vieux lino couvert de crasse, à la teinte évoquant de vieilles vomissures. Dans le coin nord de la salle (le plus éloigné de la partie incendiée) une dizaine de tables et des dizaines de chaises ont été entassées et incendiées. Le feu a noirci tout l'angle, craquelé les moulures du plafond et découvert les poutres et les lattes du plancher du premier, il a également fondu le lino. De grandes taches boursouflées au plafond trahissent les gouttières, et de grandes mares se sont formées sur le lino. Contre un mur, Martin,

un ouvrier agricole journalier devenu clochard, a installé un vieux duvet. L'endroit est jonché de cannettes de bière, pue la vinasse et l'urine. Martin est malade, tousse souvent, et se nourrit à la soupe populaire de Ville-sur-Onde.

18. Ancienne cuisine.

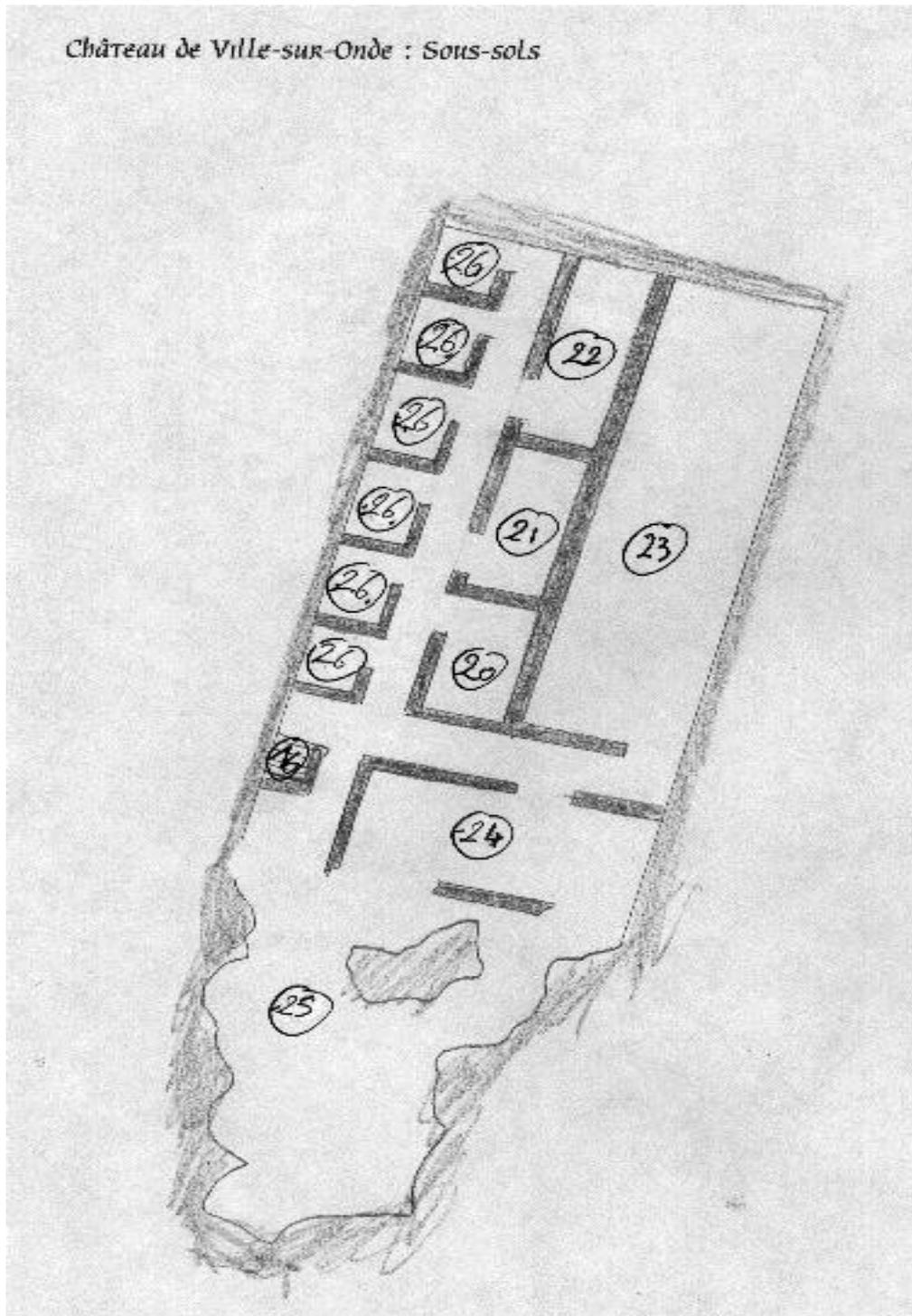
Il reste de vieux carrelages fendus, des éviers de pierre engorgés de toiles d'araignées, des robinets rouillés, un grand poêle et de grands cuisinières à gaz pour collectivité. Le long des murs, des étagères sont encore garnis par de grandes casseroles corrodées et bosselées, ainsi que par des alignements de louches et de couteaux de cuisine rouillés, dont certains sont carrément des couperets. Les placards baillent, entr'ouverts. Dans l'un d'entre eux, on peut retrouver un cadavre de chien desséché, sur lequel on a fiché une centaine de fourchettes rouillées.

19. Ancienne salle de loisirs.

Salle à peu près vide, dont les tapisseries défraîchies sont cloquées et déchirées.

Il reste quelques fauteuils dépaillés et une vieille banquette éventrée, ainsi qu'une table bancale et quelques chaises. Tous ces meubles portent des traces de feu, comme si on avait tenté de les brûler.

## Château de Ville-sur-Onde : Sous-sol



### 20 Ancienne salle de garde des infirmiers.

Le sol est jonché de vieux dossiers médicaux éparpillés dans le plus grand désordre, aux feuilles jaunies par le temps et les moisissures, couvertes d'auréoles d'humidité. Les vieilles

étagères, la table et les deux chaises branlantes sont couvertes d'animaux empaillés : rats, pies, corbeaux, chauve-souris, taupes, hiboux et chats huant aux yeux vitreux, aux pelages ou aux plumages rongés de vermine (Deuxième partie de la collection de Max le Dingue). La plupart

sont couverts de poussière et de toiles d'araignées.

#### 21. Ancien Bloc opératoire.

Salle entièrement carrelée, du sol au plafond. Deux placards entr'ouverts révèlent un chaos de vieux flacons poussiéreux, aux bouchons agglomérés par la rouille ou les moisissures, de vieilles seringues hypodermiques souillées de résidus pourrissants, des scalpels et des scies chirurgicales rouillés... Au centre de la pièce se trouve une table d'opération munie de rigoles et de menottes. Au pied de la table se trouve une masse putride de viscères, d'encéphales et d'yeux animaux en pleine décomposition. Sur la table, un cadavre de putois éviscéré et énucléé est crucifié à l'aide d'une dizaine de lancettes (Il s'agit d'une opération en cours de Max le Dingue...)

Près d'un placard, sur une vieille table à roulettes (désormais coincées par la rouille), s'accumulent les boîtiers rouillés de ce qui ressemble à une vieille génératrice électrique. Des PJ attentifs remarqueront un fouillis de fils dans lesquels est emmêlé une sorte de casque primitif (Matériel utilisé pour donner des électrochocs...)

#### 22. Salle de bains

Grande salle aux murs et au plafond de ciment décrépit. Six baignoires de fonte, emplies de toiles d'araignées et de poussière, munies de menottes, sont disposées dans la pièce. Chaque

baignoire est munie d'un unique robinet de cuivre corrodé (Il s'agissait des baignoires où l'on maintenait dans l'eau froide les agités...)

Max le Dingue se tient souvent dans l'une des baignoires.

#### 23. Sanitaires.

Le long du mur ouest s'étale une rangée d'urinoirs engorgés de poussière et de plâtras, le long du mur est une rangée de cabinets à la turque dans le même état, et au centre se trouve un vaste lavabo collectif de fonte corrodée, garni de vieux robinets rongés de vert de gris et drapés de toiles d'araignées.

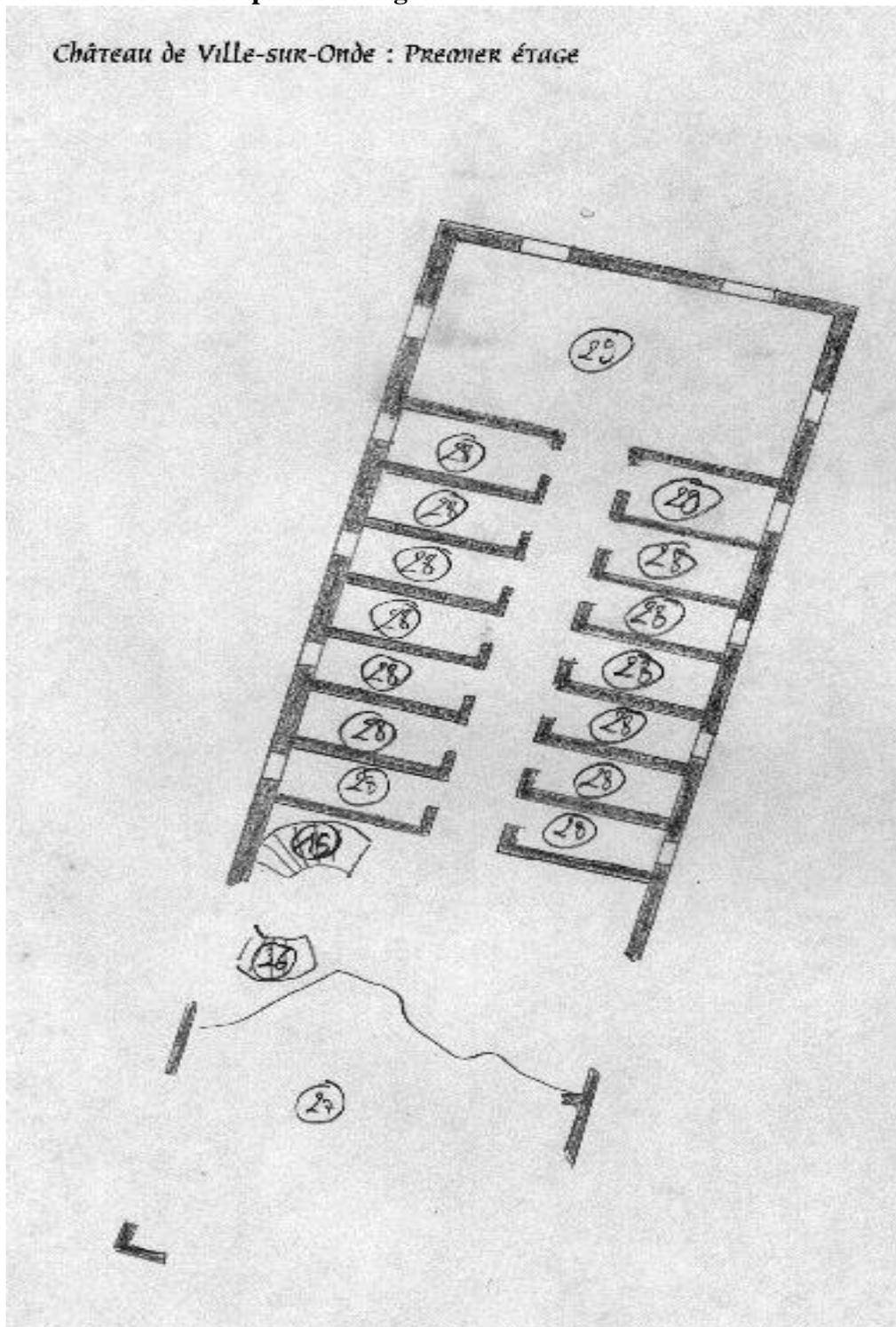
#### 24. Douches.

Une salle carrelée, envahie de gravats car le mur sud s'est partiellement effondré au cours d'un incendie. Le plafond est garni de conduites crevées et de pommes de douche rouillées, dans la plus grande tradition concentrationnaire...

#### 25. Cave effondrée.

L'aile sud du château s'est écroulée jusque dans la cave au cours d'un incendie provoqué par Max le Dingue. Le plafond donne sur le ciel, des pans de murs, des charpentes calcinées et des conduits de cheminées branlants... Sous les décombres, on peut encore discerner les silhouettes trapues et sinistres d'une chaudière et d'un crématorium...

## Château de Ville-sur-Onde : premier étage



### 26. Escalier des greniers

Il est en bois, circulaire, noirci par l'incendie. Sa rambarde de fer forgé est tordue par endroits sous l'effet de la chaleur. Il s'élève en partie au-dessus du vide laissé par la partie effondrée.

### 27. Aile effondrée.

Au niveau du premier étage, il ne reste que de rares pans de mur, des conduits de cheminées branlants, et quelques rares charpentes noircies en équilibre instable. On peut découvrir l'ensemble du parc entre les décombres, ainsi qu'une perspective vertigineuse sur le rez-de-chaussée

éboulé et les profondeurs obscures de la cave éventrée...

#### 28. Cellules d'internement.

Situées dans l'alignement de l'aile nord. Elles ont été construites à partir des anciennes salles du château, divisées par des cloisons plus récentes. On peut s'en rendre compte en observant les moulures décrépies du plafond, souvent coupées par un mur. En outre, les plafonds sont tachés de gouttières, et le plâtre s'écaille ou s'est effrité par endroits. Ces cellules sont tout en longueur, encore garnies de sommiers de fer rouillés et de matelas crevés et pourrissants. Une cellule sur deux dispose d'une fenêtre, grillagée à l'intérieur et dotée de solides barreaux à l'extérieur. La plupart des vitres sont brisées et encrassées. Les portes des cellules, en fer, dotées de judas, sont entr'ouvertes.

C'est dans les cellules borgnes que se terre Anatole, souvent sous un lit.

#### 29. Bureau du directeur.

Un grand salon d'angle, où les boiseries et les bibliothèques d'origine ont été conservées. Les livres pourrissent sur les étagères, où ils sont rongés par les rats et la vermine. Les tiroirs des armoires à fichiers sont dispersés dans la pièce, et les papiers sont éparpillés un peu partout. L'eau de pluie est rentrée par les carreaux cassés et les volets pourris des grandes fenêtres, a formé de grandes mares et rend le plancher spongieux. Il reste un vieux bureau, un fauteuil aux rembourrages crevés et un piano à queue bancal, auquel il manque une trentaine de touches, à moitié recouvert par un drap grisâtre.

C'est ici qu'erre Lise, la Drone.

## IV. Personnages principaux

### I. Les ombres de Ville-sur-Onde

#### 1. Le signaleur (Pierre Bonner) - Ombre

Attitude : Mère-poule

Nature : Enfant

Attributs :

Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2

Charisme 2, Manipulation 1, Apparence 2

Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3

Capacités :

Conscience 4, Vigilance 3, Furtivité 3, Enigmes 1

Arcanos :

Argos 2 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul, Ailes Fantômes)

Incarnation 4 (Caresse fantôme, Conserver la Forme Matérielle, Chuchotements, Illusion, Statue, Vita Mortis)

Fatalitas 2 (Kismet, Vision fatale, sixième sens)

Historique :

Lieu Hanté 4 (Le tunnel de Ville-sur-Onde)

Passions :

Protéger les voyageurs (Charité) 3

Protéger sa solitude (Chagrin) 3

Retrouver la photo de Jeanne (Obsession) 4

Entraves :

La photo de Jeanne 3

Le tunnel 2

Jeanne 5

Pathos : 10

Volonté : 5

Côté Sombre - Martyr

Angoisse Permanente 7

Angoisse temporaire 3

Passions Obscures :

Sabotage (Haine) 2

Epouvanter les vifs (Sadisme) 3

Tuer Jeanne (Haine) 5

Barbelures :

Malchance (Peut dépenser des points d'anxiété pour diminuer les succès de l'hôte)

Relique corrompue 1 (photo de Jeanne)

Le signaleur est une ombre discrète et dépourvue de charisme. C'est un homme pâle, d'une trentaine d'années, légèrement dégarni, vêtu d'une veste et d'un pantalon froissés, d'une chemise chiffonnée souillée de traces noirâtres (poussière du ballast...) Il a l'air hagard et craintif, les yeux fuyants et les mains tremblantes. Il se dégage de lui une impression de chagrin incommensurable. Lorsqu'un danger menace les voyageurs d'un train, il se manifeste à l'entrée du tunnel, sur le bas-côté, en agitant désespérément une loque grisâtre marbrée de taches brunes (la chemise qu'il portait lorsqu'il est mort...). Lorsque son côté sombre le domine, il apparaît sur la voie ferrée, debout, regardant droit dans les yeux le conducteur de la locomotive...

Jean Bonner, alias le Signaleur chez les ombres, s'est suicidé en 1964 en se jetant sous un train à l'entrée du tunnel de Ville-sur-Onde. Sa fiancée, Jeanne, venait de le quitter pour un rival plus heureux. Depuis, il hante le tunnel, cherchant désespérément une photo de Jeanne qu'il a perdue au moment de sa mort (devenue une relique corrompue, n'apparaissant qu'entre les mains de son côté sombre).

Il tentera de prévenir les PJ qu'ils courent à la mort en se manifestant sur le bas-côté juste avant l'accident, puis, après l'accident, il les libérera du plasma pour les engager à prendre la fuite en marmonnant que c'est un coup des "moissonneurs". Il s'enfuira avant que Gluckmann et ses lémures n'arrivent.

## 2. Anatole- Ombre

Attitude : Enfant

Nature : Survivant

Attributs :

Force 1, Dextérité 3, Vigueur 1

Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 3

Perception 4, Intelligence 2, Astuce 3

Capacités : Conscience 1, Empathie 3, Esquive 2, Sports 1, Subterfuge 2, Vigilance 2, Furtivité 3, Enigmes 1

Arcanos :

Fantasme 2 (Perception du sommeil, Elysia, Lucidité)

Incarnation 2 (Caresse fantôme, Conserver la Forme Matérielle, Chuchotements, Illusion)

Fatalitas 4 (Kismet, Vision fatale, sixième sens, Divination, L'Aune de Lachesis)

Historique :

Lieu Hanté 4 (Le château de Ville-sur-Onde)

Relique 1 (sac de billes)

Passions :

Ecouter des histoires (Curiosité) 3

Protéger les animaux (Amour) 3

Entraves : Un vieux livre de contes de fées, caché sous une latte de plancher 3

Pathos : 10

Volonté : 5

Côté Sombre - Bourreau

Angoisse Permanente 5

Angoisse temporaire 3

Passions Obscures :

Blessier des animaux (Sadisme) 3

Mensonge (Hypocrisie) 3

Barbelures : Lapsus (Peut amener le perso à faire une action involontaire, ou insinuer une pensée

incontrôlée. Le perso peut résister en faisant un jet de Volonté dif. 7)

Anatole est un enfant de 10 ans. Il est petit et frêle, avec les joues creuses et des yeux caves, des cheveux noirs bien peignés avec une raie à droite impeccable. Cependant, il reste un joli petit garçon, et le mélange de l'enfance et des stigmates de la mort lui donne une expression à la fois pitoyable et inquiétante.

Il porte une culotte courte, une petite chemise à faux-col et une veste taillée sur le modèle d'un adulte, ce qui lui donne un air étrangement sérieux. Il dispose d'un paquet de billes dans une poche (reliques)

Anatole est mort en 1902, en tombant dans le puits du parc. Il était le fils du baron Klopp, grand banquier parisien, ancien propriétaire du château de Ville-sur-Onde.

Anatole se cache dans le château, essayant d'échapper aussi bien aux patrouilles de la hiérarchie qu'aux trafiquants d'esclaves comme le docteur Gluckmann. Il s'est pris d'amitié pour Lise, qu'il essaie de protéger de Max le Dingue. Il est terrifié par Max le Dingue, mais il dispose d'une connaissance suffisamment approfondie du château et du parc pour lui échapper. Son arcanos Fatalitas lui sert à prévoir les traquenards tendus par le dément.

Lorsque les PJ arriveront au château, il commencera par se cacher. Mais s'il voit qu'ils ne font pas de mal à Lise, il se manifestera à eux, et sera prêt à les aider en échange de leur protection. C'est lui qui pourra les aider à identifier la nature de leurs arcanos.

### 3. Max le Dingue - Ombre

Attitude : Brute

Nature : Déviant

Attributs :

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 5

Charisme 4, Manipulation 1, Apparence 1

Perception 3, Intelligence 1, Astuce 3

Capacités : Bagarre 3, Esquive 2, Intimidation 4, Sports 2, Furtivité 2, Mêlée 3

Arcanos :

Modelage 3 (Perception de forme, Lueur, Retour à soi, Imiter, Sculpter, Armement)

Outrage 4 (Bonds énergiques, Poussée, Élévation, Coup de poing, Contact)

Marionnetterie 3 (Détection de possession, Intrusion, Impulsion, La voix de son maître)

Historique : Lieu Hanté 4 (Le château de Ville-sur-Onde)

Passions :

Taxidermie (Morbidité) 3

Pyromanie (Psychose) 2

Entraves :

Une chouette empaillée 2

Scalpels rouillés de taxidermiste 3

Pathos : 10

Volonté : 8

Côté Sombre - Parent

Angoisse Permanente 8

Angoisse temporaire 8

Passions Obscures :

Manie de la propreté (Psychose) 2

Cannibalisme (Psychose) 4

Barbelures :

Alliés ténébreux 2

Sceau de la mort (gémissements et cris de déments) 3

Max le Dingue est un homme de taille moyenne, à la carrure solide, au crâne à moitié dégarni. Il a

le visage plutôt rond, des yeux profondément enfoncés qui brillent de folie. Il porte un pyjama crasseux et une camisole de force aux manches délacées. Il est pieds nus. Il utilise l'arcane l'arcane Modelage pour de multiples transformations :

Il a aplati son nez jusqu'à le supprimer, et il a gommé ses lèvres. Son visage apparaît comme une face lunaire où roulent deux yeux déments et où s'ouvre une bouche mince comme un coup de scalpel. Le sommet de son crâne et son épine dorsale sont couverts par une petite crête osseuse. Ses pieds sont démesurés et prolongés par des griffes (Dif 6, Force+2). Enfin, il transforme souvent ses bras en un faisceau démesuré de tentacules suintants (attaques au double de la distance)

Autour de lui résonnent sans cesse gémissements et cris de déments en un chœur effrayant. Meurtrier psychopathe, pyromane, Max fut interné au château de Ville-sur-Onde en 1932, où il mourut 7 ans plus tard. Depuis, il hante le domaine, en particulier le quartier des cellules psychiatriques et la salle des douches. Il est fou à lier, pervers, profondément vicieux, et complètement imprévisible. Il s'adonne à la taxidermie, aime toujours provoquer des incendies (ce qui explique pourquoi une partie du château et la maison des gardes ont brûlé). Il se montrera très agressif vis-à-vis des PJ, mais aussi vis-à-vis d'intrus éventuels, et pourra donc fournir un secours imprévu aux PJ contre les moissonneurs. Torturé par son côté sombre, il peut aussi passer des semaines à geindre en se balançant et en se frappant la tête contre un mur.

## II. Les moissonneurs (Renégats trafiquants d'esclaves, en affaire avec le Siège des Eaux Ardentes)

### 4. Docteur Gluckmann - Ombre

Attitude : Organisateur

Nature : Déviant

Attributs :

Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3

Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 2

Perception 2, Intelligence 4, Astuce 3

Capacités : Bagarre 2, Conscience 2, Empathie 2, Expression 3, Intimidation 3, Sports 1, Subterfuge 3, Armes à feu 2, Commandement 3, Mêlée 2, Investigation 3, Médecine 4

Arcanos :

Argos 3 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul, Ailes Fantômes, Feu Follet)

Cantique 3 (Tonalité, Sotto Voce, Chant funèbre, Ballade, Muse)

Usure 2 (Evaluation, Transfert, Prélèvement)

Historique : Alliés 4, Ressources 4

Passions :

Accumuler une fortune (Avidité) 4

Commander (Ambition) 3

Torture psychologique (Sadisme) 2

Entraves : Une monographie publiée de son vivant sur le magnétisme 3

Pathos : 10

Volonté : 8

Côté Sombre - Perfectionniste

Angoisse Permanente 8

Angoisse temporaire 4

Passions Obscures :

Automutilation (masochisme) 3

Agressivité contre ses alliés (Paranoïa) 5

Barbelures :

Prestige chez les spectres 3

Sceau de la mort 2 (reflets de flammes rougeâtres dans sa bouche et dans ses yeux, comme s'il brûlait de l'intérieur)

Le docteur Gluckmann est une ombre particulièrement inquiétante.

C'est un petit homme rond, paraissant la cinquantaine, doté d'une petite moustache en croc soignée. Il porte un chapeau melon noir, une grande gabardine, un complet avec une chemise à plastron, faux-col et manchettes. Une cravate passée de mode sangle son col, la chaîne d'une montre à gousset barre son embonpoint. Il porte de petites lunettes fumées avec lesquelles il essaie de dissimuler ses yeux rougeoyants. Il s'exprime avec calme et courtoisie, avec une voix un peu haut perchée.

Il porte sur lui trois reliques : un petit pistolet de poche à crosse de nacre et à deux canons (Dif. 7, dégâts 3, cadence 2, Chargeur 2, P, portée 10m) et 3 scalpels (Dif. 6, Force+1). Il se sert souvent de ses scalpels pour torturer les prisonniers récalcitrants...

Ancien médecin mort en 1885, le docteur Gluckmann est le chef d'une bande de renégats qui vendent leurs services en tant que trafiquants d'esclaves. Il travaille pour l'heure pour le Seigneur Souriant, auquel il fournit des âmes destinées à finir dans les fonderies...

C'est un être cruel, ambitieux, dépourvu de scrupules. Il est également rusé et capable de coups tordus. L'un de ses grands plaisirs est de dresser ses captifs les uns contre les autres : il encourage la délation entre les prisonniers, et organise des combats entre captifs. Il affirme que les plus méritants seront épargnés pour entrer dans les rangs de sa bande en tant que serfs... Ce qui n'a jamais été vrai.

## 5. Le Traminot- Ombre

Attitude : Conformiste

Nature : Brute

Attributs :

Force 4, Dextérité 3, Vigueur 4

Charisme 2, Manipulation 1, Apparence 1

Perception 3, Intelligence 1, Astuce 2

Capacités : Bagarre 4, Intimidation 3, Sports 2,

Vigilance 1, Conduite (locomotive à vapeur) 3,

Mêlée 1, Investigation 3, Médecine 4

Arcanos :

Argos 2 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul, Ailes Fantômes)

Outrage 4 (Bonds énergiques, Poussée, élévation, Coups de poing, Contact)

Historique : Alliés 2, Ressources 2

Passions :

Se battre (Violence) 4

Torture (Sadisme) 3

Entraves : Les ruines d'un ancien estaminet, à Charleville

Pathos : 10

Volonté : 4

Côté Sombre - Monstre

Angoisse Permanente 6

Angoisse temporaire 8

Passions Obscures :

Défier l'autorité (Colère) 3

Fascination pour les spectres (Psychose) 4

Barbelures :

## 6. Le Brigadier Chapuis- Ombre

Attitude : Brute

Nature : Déviant

Attributs :

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3

Charisme 2, Manipulation 1, Apparence 2

Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2

Capacités : Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 3,

Sports 1, Subterfuge 1, Armes à feu 2, Mêlée 1,

Droit 1, Investigation 2

Arcanos :

Aura de corruption (visage déformé par des pustules velues ou suintantes)

Infamie 3

Le traminot est une ombre repoussante. C'est un colosse de près de deux mètres de haut, d'une largeur d'épaules impressionnante. Ses bras sont d'une taille simiesque, ses mains énormes comme des battoirs. Son visage est particulièrement hideux : mâchoire carrée, gencives à demi édentées, yeux petits et stupides, front bas, le crâne à demi chauve. Mais le plus atroce, c'est l'éruption de pustules parfois grosses comme un œuf de caille qui boursoufle sa tête : des boutons purulents où pointe parfois une touffe de poils...

Il porte une vieille casquette posée de guingois sur son crâne boursoufflé, un pantalon informe qui va aux fraises et découvre ses gros godillots à semelles cloutées, une chemise crasseuse et une vieille veste de travail. Une quantité impressionnante de chaînes en fer stygien est enroulée autour de ses épaules et pend dans son dos, avec des dizaines de menottes (destinées aux malheureux captifs...) Il peut aussi se servir des chaînes comme d'une arme de mêlée (Dif. 6, Force +2)

Le Traminot est un ancien cheminot mort en 1903. Il est dévoué au docteur Gluckmann, dont le trafic d'esclaves lui permet d'assouvir ses penchants sadiques. Le Traminot est une brute qui adore maltraiter les captifs, mais qui peut facilement être berné si on joue sur ses mauvais penchants.

Argos 1 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul)

Incarnation 2 (Caresse fantôme, Conserver la forme matérielle, Chuchotements, Illusion)

Outrage 2 (Bonds énergiques, Poussée, élévation)

Pandémonium 2 (Perception du Chaos, Etrangeté, Confusion)

Historique : Alliés 2, Ressources 2

Passions : Autoritarisme (Frustration) 4, Torture (Sadisme) 3  
 Entraves : Un verger abandonné à Château-Thierry (où il cultivait quelques arbres fruitiers de son vivant)  
 Pathos : 10  
 Volonté : 6  
 Côté Sombre - Sangsue  
 Angoisse Permanente 6  
 angoisse temporaire 8  
 Passions Obscures :  
 Cleptomanie (Avidité) 3  
 Délateur (Méchanteté) 4  
 Barbelures :  
 Familier d'obscurité (Un chat efflanqué et mi-teux, borgne, à la queue coupée) 2  
 Infamie 4  
 Le brigadier Chapuis est un ancien gendarme. Il est de taille moyenne, porte la moustache et arbore une expression sérieuse ; mais les détails

## 7. Louisa-Belle - Ombre

Attitude : Solitaire  
 Nature : Rebelle  
 Attributs :  
 Force 2, Dextérité 4, Vigueur 3  
 Charisme 3, Manipulation 1, Apparence 4  
 Perception 4, Intelligence 2, Astuce 2  
 Capacités : Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 3, Sports 3, Subterfuge 1, Mêlée 3  
 Arcanos :  
 Argos 2 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul, Ailes fantômes)  
 Modelage 3 (Perception de forme, Lueur, Retour à soi, Imiter, Sculpter, Armement)  
 Outrage 2 (Bonds énergiques, Poussée, élévation)  
 Historique : Alliés 2, Ressources 2  
 Passions : Séduire (Vanité) 2, Torture (Sadisme) 4, Tromperie (Hypocrisie) 2  
 Entraves : Un hôtel désaffecté à Paris, son ancien hôtel de passe  
 Pathos : 10

anachroniques de son uniforme devraient frapper les PJ : il porte un képi vieillot, un pantalon à bandes molletières et de gros godillots, et il jette sur ses épaules une vieille pèlerine d'hirondelle, démodée depuis les années 50. Son arme de service est un vieux pistolet Le Fauchaux 1878, cal.36 (Dif. 6, Dégâts 3, Cadence 2, Chargeur 6, V, portée 20m). Il est accompagné par Maréchal, son vieux chat repoussant, familier d'obscurité qu'il semble parfois ne pas voir, même si l'animal se tient agrippé toutes griffes dehors sur ses épaules.

Le Brigadier Chapuis est un ancien gendarme, assassiné en 1917 par un déserteur qu'il tentait d'arrêter. C'est un personnage mesquin, méchant, sans imagination : l'archétype du petit chef tyrannique avec les gens qui ont le malheur de dépendre de lui, et du larbin hypocrite avec ses supérieurs.

Volonté : 6  
 Côté Sombre - Dévoyeur  
 Angoisse Permanente 6  
 angoisse temporaire 8  
 Passions Obscures :  
 Prostitution (Masochisme) 3  
 Piercing (Masochisme) 1  
 Blasphème (Satanisme) 4  
 Barbelures : Main corruptrice (dès qu'elle touche quelqu'un, 3 dés dif 6 : le nombre de succès indique le nombre de points d'angoisse gagnés pour une ombre, ou le nombre de niveaux de santé perdus pour un vif. Peut être contré par un jet de volonté dif. 6, mais il faut un nombre de succès supérieur)  
 Louisa-Belle est une femme grande (plus de 1,80m) et très belle. Elle a le visage noble, peut-être un peu dédaigneux, aux traits harmonieux et aux lèvres sensuelles. Elle porte quatre à cinq anneaux à chaque oreille, deux autour de la narine droite, un au travers de la langue. Elle est

vêtue par une grande mante sombre et un ample capuchon ; en dessous, elle ne porte qu'une guêpière défraîchie, des porte-jarretelles, des bas résilles troués et des talons aiguilles. Elle porte un collier de cuir clouté autour du cou. Sa peau est laiteuse, et paraît très désirable. Ses mains, très longues, ont été encore étirées par l'arcanos Modelage et sont dotées de griffes redoutables, tranchantes comme des rasoirs (Bagarre, Dif.6, Force+2). Il lui arrive également de s'entourer d'un halo de lumière pâle, en particulier lors-

qu'elle se fait passer pour "l'ange de la mort" afin d'attirer de malheureux trépassés.

Louisa-Belle est une ancienne prostituée, morte dans les années 1910. Distante, mystérieuse, inquiétante, elle sert souvent de rabat-teuse au docteur Gluckmann pour capturer des ombres. Elle peut se montrer féroce ou cruelle, ou jouer de sa séduction pour piéger des ombres naïves. Elle méprise le Brigadier Chapuis et le Traminot.

## II. Les représentants du Siège d'Epines

### 8. Célestin Noir- Ombre (Officier du Siège des Epines)

Attitude : Galant

Nature : Traditionaliste

Attributs :

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4

Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 3

Perception 2, Intelligence 3, Astuce 3

Capacités : Bagarre 2, Conscience 2, Empathie 2, Esquive 2, Expression 2, Intimidation 3, Equitation 3, Armes à feu 2, Commandement 4, Etiquette 2, Mêlée 3, Bureaucratie 1, Enigmes 2, Investigation 3

Arcanos :

Argos 2 (Scruter la tempête, orientation, pister, Linceul, Ailes Fantômes)

Châtiment 4 (Voir l'âme, Rempart, Persuasion, Noirs secrets, Purification, Exorcisme)

Usure 3 (Evaluation, Transfert, Prélèvement, œuvre charitable)

Historique : Alliés 2, Ressources 2, Contacts 2, Lieu hanté 1, Statut 4

Passions :

Répression du crime (Idéalisme) 3

Ambition personnelle (Egotisme) 4

Entraves : Deux volumes de l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert, dans une bibliothèque privée de Paris.

Pathos : 10

Volonté : 8

Côté Sombre - Metteur en scène

Angoisse Permanente 6

Angoisse temporaire 8

Passions Obscures :

Iconoclasme (Vandalisme) 3

Corruption (Cynisme) 3

Chantage (Avidité) 4

Barbelures : Trait d'obscurité : Armes à feu 2

Célestin Noir est un grand homme maigre, vaguement inquiétant. Il porte un grand tricorne noir, un loup de carnaval vénitien rongé de moisissures, qui lui cache une grande partie du visage. De longs cheveux blancs filasses sont rassemblés en catogan et tombent en mèches sur ses épaules. Il porte un immense manteau noir, une veste et un gilet long style XVIII<sup>e</sup> siècle, une culotte fine et de grandes cuissardes militaires. Il porte au côté une longue et fine rapière (Dif 5, Force+3), et dans ses sacoches d'arçon, deux grands pistolets à platine à pierre du XVIII<sup>e</sup> siècle (Dif. 6, dégâts 5, cadence 1, chargeur 1, V, portée 20 m). Il se déplace sur un grand cheval maigre et noir.

Ancien fermier général (collecteur d'impôts) sous le règne de Louis XVI, Célestin Noir a toujours servi l'Ordre. Noyé accidentellement en 1786 dans le naufrage d'un bac, il est entré au service de la hiérarchie dans la légion du Siège d'Epines, où il occupe actuellement la position d'officier. Accompagné de deux gardiens et

d'une laisse de barghests, il est spécialisé dans la récupération des âmes d'accidentés (de la route, en particulier ; il erre souvent sur les bas-côtés ou sur les aires d'autoroute, guidé vers les accidents par ses barghests).

La mort des PJ a attiré la laisse, mais Célestin s'est rendu compte aussi de la présence des moissonneurs. Il a commencé à leur donner la chasse, mais a préféré suivre la piste des PJ lorsqu'elle s'est écartée des moissonneurs.